コナミ Magazine

ファミリーコンピュータMagazine 8月24日号特別付録①

KONAMI Magazine



平成２年８月24日発行（隔週金曜日発行）第６巻第16号（通巻109号）
8月24日号特別付録①
ファミリーコンピュータMagazine

KONAMI

GAME BOY™用
カセットシリーズ

強くてキュートで人気者。

本日発売「T.M.N.T.」



ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®



8月3日発売
3,500円（税込）

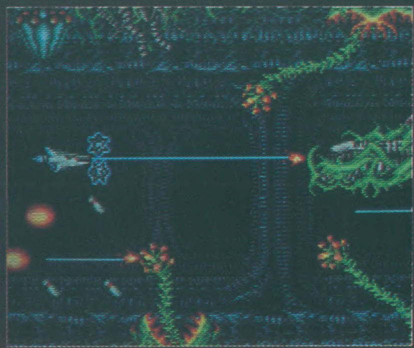
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

コナミ Magazine

ファミリーコンピュータMagazine 8月24日号特別付録①



ついに、グラディウスⅢ。



芸術にまで高められたグラフィック、深く響き渡るサウンド、完成されたゲームシステム。アーティスティック・シューティング『グラディウスⅢ』。登場以来シューティングの王道としてファンの圧倒的な支持を受けてきました。コナミは、初のスーパーファミコン用ソフトに「GⅢ」を選定、最高の技術とスタッフで 開発に着手しています。スーパーファミコンの世紀をひらく『グラディウスⅢ』にご期待下さい。

1990年12月発売予定

コナミ・スーパーファミコン用ソフト第一弾。

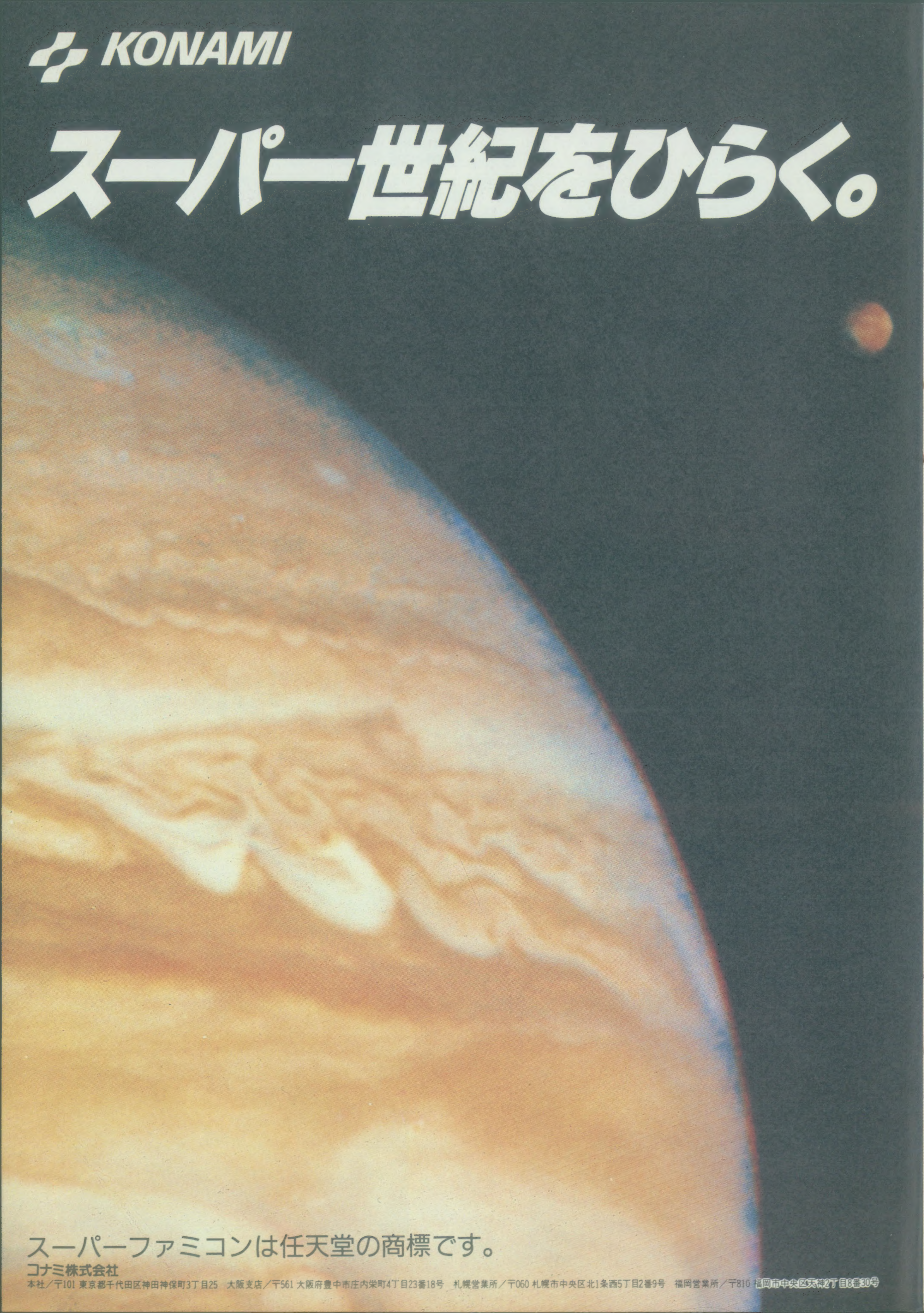
GRADIUSⅢ

グラディウスⅢ

《あなたのご意見をお聞かせ下さい》

スーパーファミコン版『グラディウスⅢ』をより完成度の高いものにするために、あなたのご意見、ご希望をお聞かせ下さい。「『GⅢ』ファンとして、ひとこと言いたい」という方、お便りお待ちしております。

■あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ㈱　GⅢ意見係


KONAMI
スーパー世紀をひらく。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

KONAMI Magazine

コナミマガジン

目次(もくじ)





〈表紙イラスト〉
アート ガラージュ


特報!
人気シリーズの最新作が
スーパーファミコンで復活!
SFC版
グラディウスⅢ
業務用で大人気だった
グラディウスⅢが
コナミのスーパーファミコン第1弾として
発売されることになった!
これはもうじっとしてはいられなくなるぞ!!
スーパーファミコン
'90年 年末発売予定 コナミ 価格未定 4メガ
©KONAMI
※バックのイラストは業務用のものです

SFC版の画面写真を一挙公開!!

本紙No.14の特別付録『スーパーファミコンマガジン』を読んだ人はもう知っていると思うけど、コナミのスーパーファミコン参入第1弾は、業務用シューティングの名作、『グラディウスIII』なんだ。

ここでは、その『グラディウスIII』のスーパーファミコン版の新しい画面写真を、ドドーンとみんなにお披露目しちゃうぞ！

ビックバイパーの雄姿

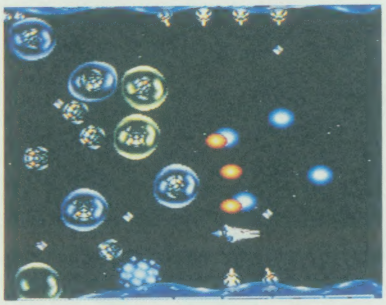


『グラディウスシリーズ』の主役もこのとおり生き生きしている

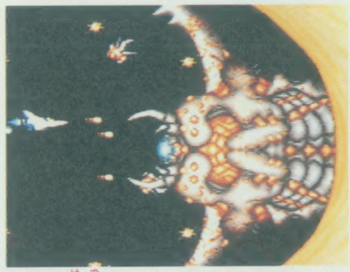
グラフィックの美しさにオドロキ

ちょっと見てもらえればわかると思うけど、とにかくこの美しいグラフィックにはビックリ！ まさにスーパーファミコンの能力がいかんなく発揮されているといった感じかな？ 背景やそれぞれのキャラクタの細部にいたるまで、どこを見ても微妙な色使いが見事に再現されているので、業務用と見比べてみても何ら見劣りしないね。

いくらグラフィックそのものが美しくても、キャラガチラついたり、スクロールがぎごちなかったりすればせっかくの美観が損なわれてしまう。でも、そんな心配は無用だ。ファミコンでは、力ずくといった感じで処理されてきたことも、スーパーファミコンの機能を生かせば、楽々クリアできることなんだ。それに、定評あるコナミの技術力がプラスされるわけだから、まさに鬼に金棒といった感じだね。



これは「泡ステージ」だ。まったく美しいの一言に尽きる



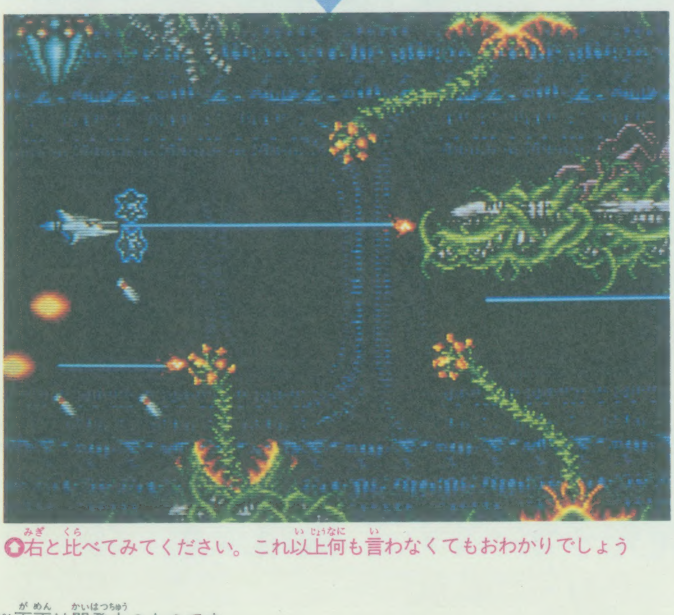
この派手さがなんともたまらない



『砂の惑星』ステージ。一番最初のステージだ

この違いがわかる?

スーパーファミコン版『グラディウスIII』



右と比べてみてください。これ以上何も言わなくてもおわかりでしょう

業務用『グラディウスIII』

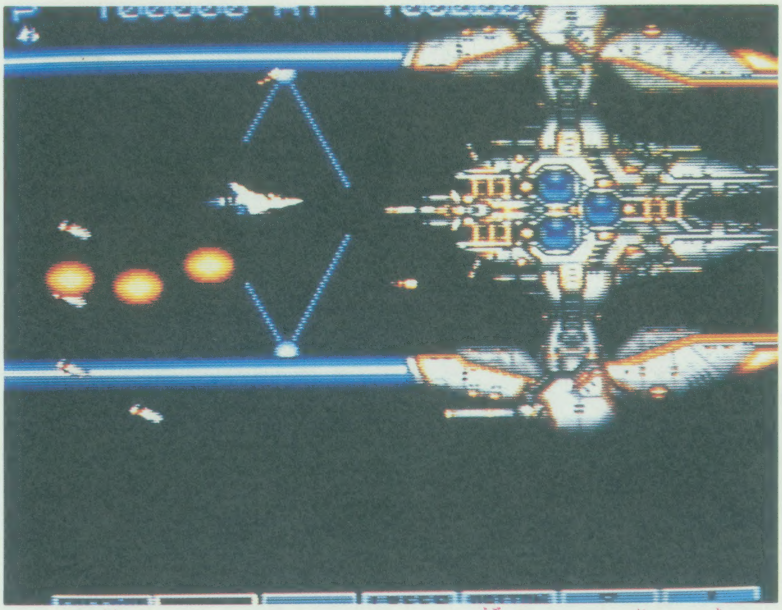


宇宙空間に植物というミスマッチがなかなか個性的だ

※画面は開発中のものです

デカキャラも全く見劣りナシ！

最近は、従来のファミコンでも、デカキャラなんてものはそれほど珍しいものではなくなってしまったけれど、それでも業務用からの移植モノなんかでは、どうしても見劣りしてしまうというようなことがあった。しかし、写真を見てもらえばわかるように、スーパーファミコン版『グラディウスIII』のデカキャラたちは元気いっぱい。出ているところが、ゲームセンターのモニターから家のテレビ画面に変わるというだけだ。もうしばらくすると、居ながらにしてゲーセンの臨場感が味わえるようになるんだぞ。

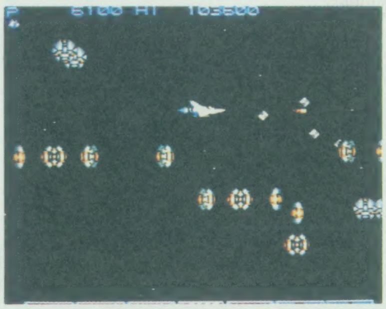


⇧こんなに大きなキャラクタが、まったくチラつかずに動きまわる。ああ生きてて良かった

迫力のサウンドも満喫できる

グラフィックと同じぐらい気になるのはサウンドがどうなるかということ。これも、スーパーファミコンの機能を発揮させれば、業務用並みの音が期待できるだろう。とくに、パワーアップのときの音声など、ファミコンの『グラディウスII』なんかよりもっと鮮明に再現されることは間違いナシ。

ゲームセンターでは、ほかのゲームの音や雑音で、充分にBGMを楽しむことができないこともあるけど、これでじっくり楽しめるようになるぞ。



⇨「スピードアップ！」の声が今にも聞こえてきそうな感じだ

FC版のグラディウスシリーズ

ファミコン版で、縦スクロールタイプのシューティングゲームの名作と言えば、ゼビウスやザナックが挙げられるけど、一方でこのグラディウスシリーズは、まさに横スクロール型シューティングの金字塔と言っても過言ではない。

どれも、オリジナルは業務用だったけど、ゲームセンターでも、ファミコン版でも、出てくるたびに大きな話題をふりまいていた。そして、今回はスーパーファミコンでも、またまた目が離せない存在になりそうな感じだ。

グラディウス



⇧"元祖"という形容が必ず付くほど忘れ難い作品。'86年4月発売

沙羅曼蛇（サラマンダ）



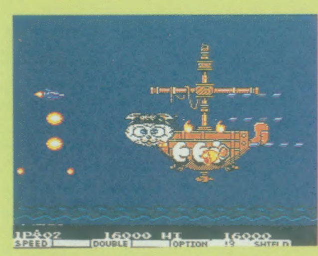
⇧サイバーな雰囲気が印象的。縦スクロール面が入り、2人同時プレイも。'87年9月発売

グラディウスII



⇧本当にファミコンで出せるのか、といった疑問を吹き飛ばした。'88年12月発売

パロディウスだ！



⇧グラディウスシリーズをパロディ化したコミカルシューティング。11月発売予定

コナミに気になる点を聞いてみた

スーパーファミコン版の画面写真が発表されて、ますます期待は高まるばかりだけど、開発の途中段階ということもあって、まだわからないこともたくさんある。そこで、画面写真だけではわからないことや疑問点などを、コナミに問い合わせてみた。ファミマガの意見も含めてどんな仕上がりになるか想像してみよう。



『モアイ』もしっかり出てくる

コナミからの10の回答

——それでは、気になるポイントを質問してみよう。

質問1 本誌No.14の付録で、『グラIII』のスーパーファミコン版は、「さらに完成度の高い仕上がりになった」というような発言がありましたが、実際にどのような改良が加えられたのか教えてください。

コナミ まず、プレイヤーに対して親切なゲームになる、ということが言えます。具体的には、業務用で気分的にダラダラしているように感じられた部分は短くしています。

質問2 グラフィックの変更点は何かあるのでしょうか?

コナミ 容量の許す限り忠実に移植しています。が、オープニングデモは変わります。どのように変更されるのかは今のところ未定です。

質問3 BGMは、CDの人気から考えてみても、いったいどのような仕上がりになるのか気にしているファンも多いと思いますが、何か変わるところはあるのでしょうか?

コナミ 音は大変クオリティが高いです。BGMについても、良いところは忠実移植を目指しています。

質問4 新たにオリジナル面を加える予定だそうですが、どのような感じなのか可能な限り教えてください。

コナミ ハッキリ言って、業務用では賛否両論だった『3Dステージ』は、容量を使うわりにつまらないので、カットです。そのかわりと言ってはなんですが、もっと刺激的なステージを予定しています。

質問5 難易度設定が3段階になったそうですが、どんな設定になっているのかできるだけ詳しく教えてください。

コナミ 難易度設定だけではなく、とにかくプレイヤーがゲームをしやすいような心配りで設計しています。詳しくは言えませんが、シューティングの初心者からマニアまで、これは大変ウレシイことになると思います。

質問6 開発に関して、とくに気を使ったところは?

コナミ オリジナルにあらゆる点で忠実にみえるが、実際にプレイすると、さらに良いゲームになっていると感じられるように、といったところですか。

質問7 現在の開発状況はどの程度でしょうか?

コナミ 教えてあげません!!

質問8 『パロディウスだ!』なども含めて、ほかのグラディウスシリーズをスーパーファミコンに移植しようという予定はありますか?

コナミ わはっは! ファミコン版『パロディウスだ!』も大変良くできていますのでよろしくね♡

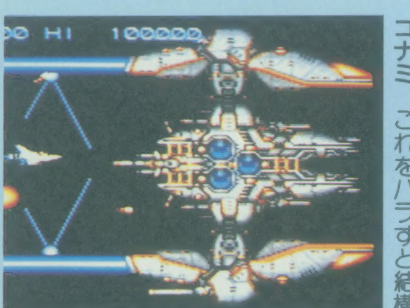
質問9 『グラIII』を含めて、現在開発中のスーパーファミコン用ソフトはいくつあるのでしょうか?

コナミ これをバラすと結構スゴイので、言えません。

質問10 最後に『グラIII』を待ち望んでいる読者に一言お願いします。

コナミ どんなに待ち望んでも待ち望みすぎる、ということはありません。プレイしたときに「やっぱり良い」と納得してもらえる最良質ソフトになるよう着々と進行中です。それと、『グラIII』を待ち望んでいない人へ、「業務用の移植は難しすぎる」と思っているのなら間違いです。『グラIII』で上手くなりましょう。

——ご協力いただいた関係者の皆様、本当にありがとうございました。



最高に盛り上がるボスとの対決も見事に再現されている

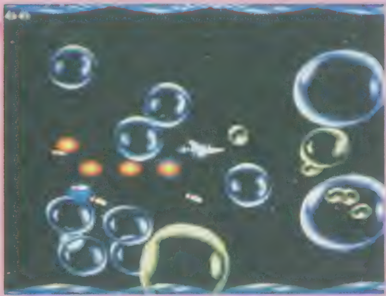

シリーズの特徴のひとつ。火山のステージも楽しみだ

ファミマガはこう見る

まだ実際にプレイしていないので、本当のところ、わからない部分もたくさんあるけど、これまでに見てきたスーパーファミコン版の写真や、コナミからの意見を聞く限りにおいては、相当デキも良さそうな感じ。ただ単に、グラフィックがキレイだの、音質がいいだのとかいうだけでは、スーパーファミコンというハードの性能を考えれば至極当たり前のことだ。

しかし、この「グラIII」は、右に掲載したコナミからの回答を読めばわかるように、オリジナルからの忠実移植を目指しながらも、さらに良いゲームに仕上げようとするためにいろんな工夫が施されているのが魅力。事実、ファミマガ編集部内でも、3Dステージがカットされることは歓迎すべきことだという意見も多いし、業務用の「グラIII」は難しすぎてあまり好きじゃないという人も、難易度設定がどうなるのか期待をもって待ち望んでいる、といった態度を示している。

はたして「グラIII」は、ファミコンというハードの売り上げに大きな影響を及ぼした、あの〝ゼビウス〟に匹敵するほどのソフトになり得るか、発売後も注目される存在だ。



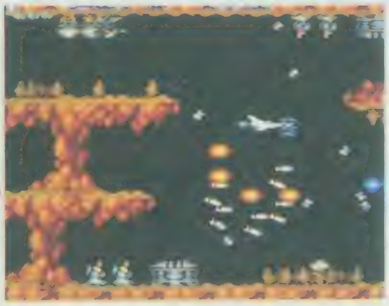
○初めて見たときはビックリした



○各パワーアップもそのまま

グラディウスIII これからの展望

今のところは、スーパーファミコン本体が発売されたすぐ後に当たる、年末に発売できるよう開発が進んでいるみたいだ。実際、もう待ちどぉしくて仕方がない、と思っている人も少なくないはずなので、できるだけ早い時期に発売してもらいたいところ。でも、そのためにゲームの質が落ちてしまっては台無しだ。



○BGMもタップリ楽しめるぞ

オリジナル面はどうなるのか

ファンならずとも大いに気になるのは、新しく追加されたオリジナル面の存在だ。「刺激的なステージになる」と言われても、いったいどんなふうに刺激的なのかちょっと見当のつけようがない。なにしろ、このオリジナル面がスーパーファミコン版「グラIII」の評価を大きく左右するのは間違いないことだ。

ただ、今までファミコンのグラディウスシリーズで試みられたオリジナル要素の追加は、ほとんどが成功と評価して良いほどの内容だったので、期待を裏切られるようなことはないだろう。



○オリジナル面がどんな構成になるのかや、ボスの存在も気になるところ。写真は1面のボス



ゲーセンで人気のお笑いシューティングが、お茶の間に登場する！

ファミコン

パロディウスだ！





グラディウス好きはもちろん、シューティングが苦手な人にもお勧めする



カセット 2M+16K RAM シューティング

11月発売予定 コナミ 価格未定

業務用人気シューティングを移植

ゲーセンで100円、もしくは50円玉を積みあげてハマっていた皆さん、お待ちどおさま。あの『パロディウスだ！』がファミコンに移植されるぞ。知らない人のために一言でいうと、グラディウスシリーズのパロディ版。随所にお笑いがちりばめられているのだ。



●ペンギン砲台からカプセルを取るとルーレットになる。同じだ



●オープニングデモ。マジメに地球を救おうとしているのか？

笑いながら撃て

敵キャラや背景など、全ステージを通してふざけまくっている。『グラディウス』のイメージからは想像できないものばかりだ。敬けんなグラディウス信者は怒らないように。



●小さなモアイがクルクル回りながら追ってくる。やっつけろ

同じところ、違うところ

グラフィックの話はおいておくとして、ほとんど忠実に移植されている。無理なものには変更があるが、一番大切な、漂っている雰囲気が同じなのだ。



●オート、マニュアルを選択。難易度が選べる



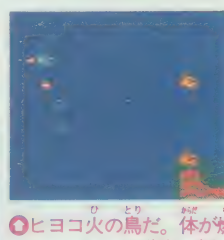
●一番変わったのはこれ。倒すことはできないぞ



●ステージ2のピエロだ。変なやつだが、口から吐く弾はなかなか強力なのだ

●歩行ペンギンは、走るのがとっても速い。でも、つまずいて転んでしまう





●ヒヨコ火の鳥だ。体が燃えているので、自分で汗をかいているおバカちゃん

4人(?)のお笑い戦士たち

自機は業務用と同じく、ゲームスタート時にビックバイパー、タコ、ツインビー、ペン太郎の4機の中から選択する。4機の素性はオープニングで語られるぞ。パワーアップの違いも業務用と同じ。どれが一番強い、とはいえないので、好みで選べばいい。

4機とも恐怖のパワーアップ「!?」がある。選択すると最初の状態に戻されるのだ。

ビックバイパー



シールド	オプション	レーザー	ダブル	ミサイル	
前方のみ、がっちりガードする	デカくなったところに注目	男の武器として有名。長いぞ	前方と斜め上を同時に攻撃する	テクテク歩いて地上を進む	シリーズの英雄。パワーアップは基本的

タコ



O-トラップ	オプション	リップル	テイルガン	2-ウェイ	
タコツボの形をしたシールド	オプションは一回り小さなタコ	上下に広がっていく。貫通する	前後に向かって通常弾を撃つ	上下に発射する。地上は走らない	このゲームの主人公。攻撃範囲が広い

ツインビー



F-フィールド	オプション	3-ウェイ	テイルガン	ロケット	
前方だけでなく体全体をガード	じっとしていると自機と重なる	前方と上下の3方向を攻撃	前後を攻撃。使わないだろう	前方に発射。当たらないと戻る	ウインビーかもしれない。パンチが強力

ペン太郎



バブル	オプション	スプレッド	ダブル	ポトン	
泡で体を包み、全方向から防御	ツインビー同様止まってはだめ	当たると、爆風で広範囲を攻撃	ビックバイパーと違い、前後に	貫通する。フォトンではない	敵にペンギンが多いので同士討ちとなる



パワーアップセレクト画面。グラフィックを見れば効果が分かる

5種のベルを利用しよう

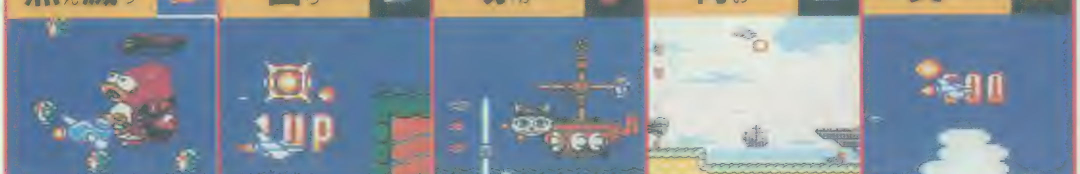
赤い敵キャラや編隊を倒すと、パワーアップカプセルのほかにベルが出現することがある。このベルは『ツインビー』と同じもので、撃つと色が変わり、取るとそれぞれ違う効果が得られる。一発逆転もできるので、ピンチのときにはありがたいアイテムだ。


あんまり撃ち続けると、そのうち壊れてしまうので気をつけるようにしよう

撃っていると色が変わっていくが、欲しい色のときに取るのはけっこう難しい




普通はパワーアップカプセルが出てくるが、ベルが出てくるときがある



点滅
巨大化して無敵になる。体当たりで攻撃できる

白
1UP。残機が1機増える。ただそれだけ

赤
弾も消すバリアを張る。背景に合わせて後退

青
爆発で敵を全滅させる。爆発はしばらく続く

黄
スコアが増える。得点は3段階に変化する

ステージ1 海賊退治に出発

ステージ1は、青い空と青い海を背景に進んでいく。そんなに難しくないが、ツインビーだと地上を攻撃しにくいのでつらいかもしれない。

中ボスがステージの途中ではなく、最後で出現することと以外は、業務用と大差はない。

ただし、開発中なので、マップが変わる可能性もある。



つづく

ジャンプするやつ

段差の下に、ピョンピョン跳ねるヤツがたむろしている。ミサイルを落とせば倒せるが、ロケットパンチだと難しいのだ。



◆ジャンプー[illegible]ーと叫ぼう



◆ジクザグに飛ぶ



◆ロケットパンチはつらい

中ボス ネコ型海賊船

ボス手前の海上で出現する。砲撃しながら、船内からペンギンがわいて出てくる。ダメージを与えるとニャーニャー鳴いてイヤがる。



◆[illegible]



◆ニャーニャー鳴く。喜んでいるのかも

◆[illegible]ちょっとかわいそう



ボス 海賊ペンギン

おへそからチビペンギンを出して自分を守ろうとする。おへそが弱点なので狙い撃とう。ペン太郎で戦うと親子ゲンカにしか見えない。



◆極悪ペンギンだ



◆子分をガンガン働かせる

◆当たると目玉が飛び出す





◆やられると、子分を道連れに海へドボンだ

ステージ2 ピエロと空中戦

ステージ2の舞台は宇宙。夜空かもしれないが、とにかく『グラディウス』のモアイ面のようなステージ。モアイのかわりに、ピエロが口から弾を吐いてくるのだ。このピエロ地帯はしっかり上下にスクロールするので安心しよう。悔やまれるのは、中ボスのお姉ちゃんが変わったこと…。

中ボス 超巨大ショーガール

攻撃はせず、進路を遮る。上下する足元を通り抜けよう。やることは業務用と同じだが、姿がすっかり変わってしまった。悲しすぎる。



◆しっかり服着てる



◆[illegible]

◆足の間を抜ける。慣れないと死ぬほど恐い



◆洋服で覆われている。くそう。なんてこった

ボス ハーゲンダック

翼をバタつかせて近寄ってきたり離れたりするが、体当たりはしない。羽の誘導弾と、リップルレーザーで交互に攻撃。口を狙おう。



◆アメリカンな[illegible]



◆軽い誘導する

◆わかりやすい





◆丸焼きになって落ちていく



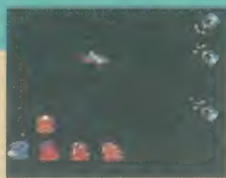
◆早めに逃げよう

スタート



空中戦

まずはプチモアイの編隊が出迎えてくれる。残らず倒してカプセルを頂くとしよう。



注射器はしつこく追う

のどかな戦い

空中戦が終わると、しばらくのんびりした戦いが続く。地形は広広としているし、襲ってくる敵キャラも転びながら走っているペンギンなど、カワイイものばかりだ。



カニさんがゾロゾロ出る



起きあがって弾を撃ってくる

つづき



ボスへ

恐怖のルーレットだ!

カプセルを取ると、メーターが流れだすぞ。



ペンギン砲台だ



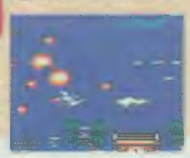
!?で止めると恐怖

攻撃が激しいところ

上下から激しい攻撃。ステージーの最難関だ。



通称ハチッチ



散弾だらけになる

シャチくん

ボスの前でシャチの団体がジャンプしている。



後退しよう



カワイイやられ役

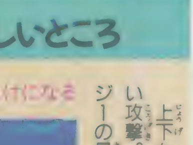
ピエロといっしょに攻撃してくるヒヨコや注射器などは倒すのがかわいそうだが、邪魔なのだ。



情け容赦はいらん

モアイ攻撃をするピエロ

モアイのリングレーザーのようなものを吐いてくる。弱点は口じゃなくて、頭のてっぺんだ。



帽子を攻撃



やられるとカワイイ



痛いのか?

砲台がびっしり

マップが上下にループしているので、片方を倒していると、見えないところから攻撃されるのだ。



上からハチがくる

"悪魔城"シリーズ、パロディ版！

ファミコン

あくまじょう
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん™

主役はドラキュラ少年のドラキュラ君。悪魔城を飛び出し旅に出た。

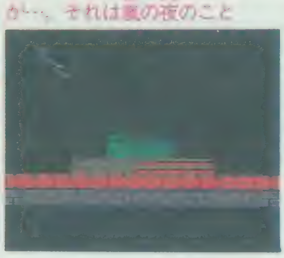
カセット 1M+1M
コンティニュー
アクション

10月発売予定　コナミ　価格未定

ドラキュラ君が悪魔城で大暴れ

悪魔城シリーズで悪役として登場してきたドラキュラが、今度は主人公となって活躍するぞ。グラフィックはコミカルタッチで、2頭身キャラが続々現れる。中でも一番目立ってるのがやっぱり主役のドラキュラ君。6つの超能力を使って敵やしかけられたワナに立ち向かう。楽しいサブゲームもあって遊び心満点の一作。





⇦⇨お城の中に不気味な棺おけが……それは嵐の夜のこと

踊りもする♡



⇧ガッツポーズで踊るドラキュラ君。キュートな姿



⇩連射や、力を溜めて超能力を使うこともできるんだぞ

とんだり



⇧見よ、このジャンプ力を！　マントをたなびかせスプリング



⇨棺おけから飛び出したドラキュラ君だい！

撃ったり



⇧これがドラキュラ君の超能力だ！



⇧なんか悪魔みたいになったぞ。おっかないぞ

⇧シンプルな顔立ちのドラキュラ君の表情が…

力をためて変身！

ドラキュラ君はステージをクリアしていくたびにいろんな超能力を覚えていく。そして、力をためると体が赤く光って、変身したり特殊な攻撃ができるようになったりするんだ。さすが魔族の子だね。

ドラキュラ君、6つの超能力

ドラキュラ君は、通常攻撃のほかに、力をためることによって、超能力で敵を攻撃することができる。

発揮できる超能力は、『ノーマル』『さくれつ』『さかさ』『ホーミング』『ストップ』『コーモリ』の6種類。それぞれの効果は、下に紹介してあるとおり。いろいろな状況に合わせて、効果的なものを選ぶようにしよう。どの超能力も、上手く使えば役に立つものばかりだ。とくに、空を飛べる『コーモリ』なんてかなり使えるぞ。



○コミカルタッチで愉快なゲームだけど、キビシイところもあるので、超能力を利用しよう

ノーマル

力を溜めると大きな火の玉になる。ドラキュラ君が最初に持っているものだ。貫通力があってなかなか強力だぞ。固くてなかなか倒れない敵に有効だ。





○大きな火の玉となって敵を貫くのだ

さくれつ

撃つと敵が爆発する。近くにいた敵なんかも一緒にこっぱみじんだ。



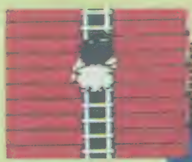
○ドッカーンてか



○そばにいた敵もいっしょに倒せるのだ

さかさ

一定時間、逆さになってしまう。つまり天井なんかを歩けてしまうのだ。床に何かじかけがあるときに使うと便利。でも制限時間が長くないのが玉に傷。



○逆さ歩きだぜ



○天地が全部逆に

ホーミング

広範囲に攻撃できる技だ。使うときは十字ボタンで方向を選ぶ。空を飛んでくる敵に有効だ。



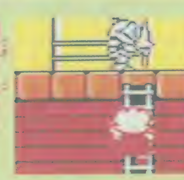
○弾が飛び散る



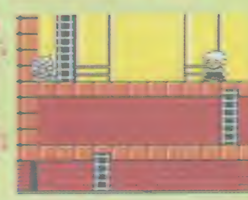
○ちょっと離れたところから撃とうね

ストップ

撃った敵を一定時間、動けなくする。



○敵を止める!



○今のうちに倒せ

コーモリ

コウモリに変身する。変身している間は攻撃できないぞ。



○コウモリに変身



○でも時間がたつと…



○空を飛べるんだ

各ステージにはいろんなしかけが…

ドラキュラ君のステージは全部で7つ。どのステージにも独特のしかけやイベントが待っている。楽しいものもあればちょっと怖いワナなんかもあるのだ。いろいろあるうちの一部を紹介するとこんな感じ。敵も面白い連中ばかり。

トラップにも御用心！





⇧安全なしかけもあるけど中には危険なしかけもあるのだ



⇧1ステージのはなっからトゲトゲが。でもまだまだ序の口

床や天井にワナ！

シリーズおなじみの落ちる床、トゲの天井がここでも復活。当然落ちたり、トゲに当たったりするとキャラが減ってしまうので油断は禁物。ドラキュラ君の超能力が役立つ。

ひやあっ



⇩コウモリに変身すると天井にぶつかりやすい





⇧早く渡らないと落ちるぞ。落ちたら死んでしまうのだ

ジェットコースター

あるステージでは乗り物としてジェットコースターが登場する。そこで快適な空の旅ができてしまうのだ。もちろん敵は出るんだけどね。

快適な空の旅!?



⇧ジェットコースターに乗ったドラキュラ君



⇧空飛ぶ敵が襲ってくる。撃て！



⇧これがジェットコースターのコースだ。空中せん回が楽しそう。ここの舞台は遊園地なのだろうか？



⇧ジャンプをするときは落っこちないようにしなくては

コミカルな敵キャラに注目！

リアルタイプだった今までのドラキュラシリーズのキャラたちとはうって変わったこの姿。比べてみると面白い？

⇧雷様だ。いかずちを投げて攻撃してくるぞ





⇧クラゲのように見える。なんだか憎めないキャラ

⇧ニワトリだ。ニワトリのくせに空を飛ぶぞ





⇧シーツをかぶったオバケのように見える

涼しげな水の中

ドラキュラ君は水の中でも熱いバトルを繰り広げてしまうのだ。水の中では奇怪な生物がドラキュラ君を襲う。姿を見ると宇宙生物みたいだけど、もしかしてドラキュラ君の真の敵って宇宙生物なの？

飛びこみま〜す





なんだかたくさん敵が現れたけど

それじゃ、潜ってみよか



水の中だと体が浮きやすくなっている。ちょっと動きづらいかな

なんだこの生物は！



タコか火星人か!? デカイぞ

もっと涼しい氷の上

氷の上での戦い。床が氷なので滑りやすいぞ。さらに、流氷の上は浮き沈みするので沈まないうちに前へジャンプしなくてはならないのだ。

アイスキャンディなのに痛い



敵が投げているのはアイスキャンディ。食べられないよ

サブゲームもお楽しみのひとつ

ステージをクリアするとサブゲームモードに入る。サブゲームは4種類あって、あみだくじで決めるようになっている。敵を倒して手に入れたコインはここで使うのだ。景品は1UPだったり、メインゲームで役に立つものが当たったりするぞ。名前がどれもユニークだったりする。



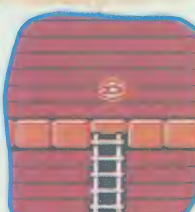
さて、サブゲームの始まりです。どれかひとつを選び、あみだ籤に従いましょう

あ〜みだくじ、あみだくじ♪





今、コインが役に立つ



コインはメダルと交換できるのだ

まわってポン！



数字を選んでスタートを押す

ふくびきガラガラ



なにか当たるんだろうなあ



ヨロイをまとっているため、少々[illegible]



コウモリはドラキュラの仲間じゃないのか



[illegible]がなぜこんなところに？



なんとこれはおなじみの[illegible]



[illegible]

さあ、冒険を始めよう

ステージ1は悪魔城が舞台。ステージの特徴は時計台の中のしかけだ。最初だけあって出てくる敵はあまり強くないし、しかけもあまり意地悪じゃないのでクリアに手間どることはないだろう。

振り子で向こうに渡ろう

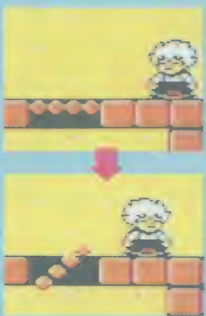
時計台の中は歯車だらけだ。上には振り子があって乗ることができるぞ。向こうに渡るときは振り子を使って行かなければいけないんだ。

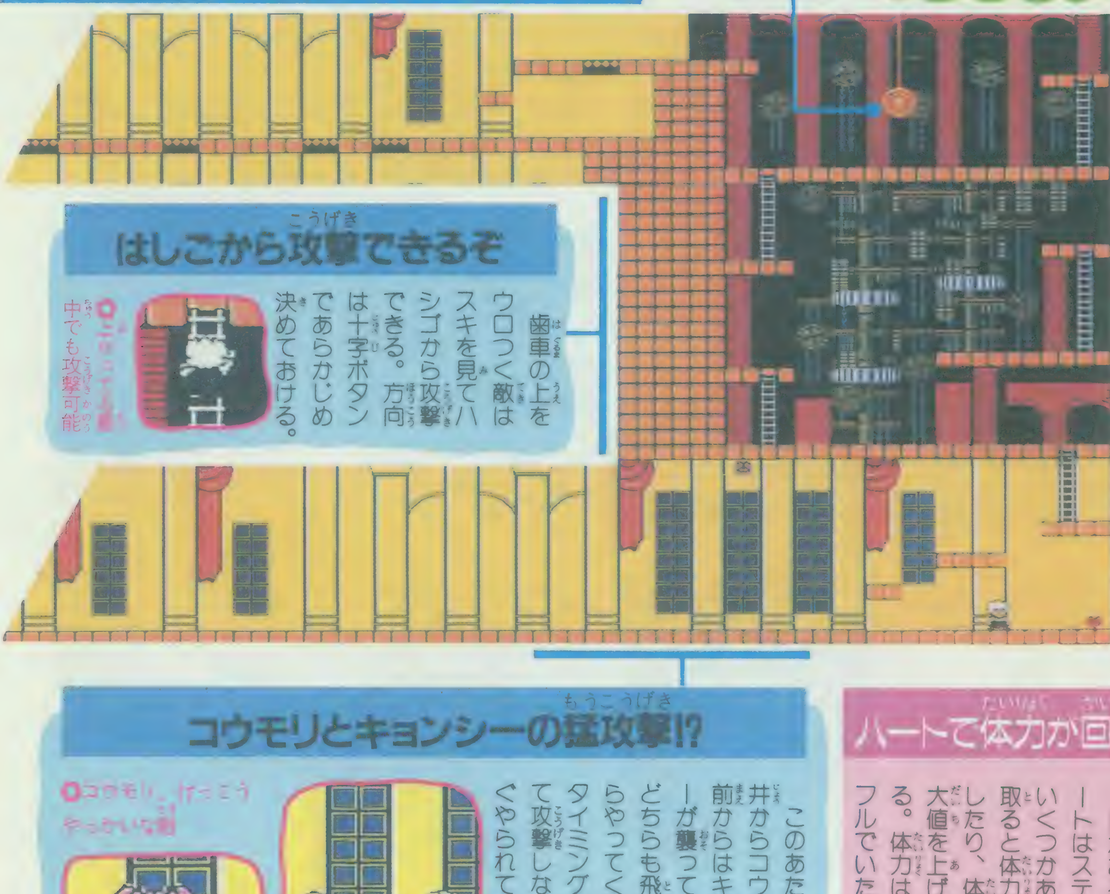


振り子に乗っかれ!

回転する床に注意?

歩いて進むと何ともないんだけど、ジャンプするといきなり回転する床だ。敵に気をとられているとうっかり下へ落ちてしまうこともありそうだ。





はしごから攻撃できるぞ

歯車の上をウロつく敵はスキを見てハシゴから攻撃できる。方向は十字ボタンであらかじめ決めておける。

…中でも攻撃可能





コウモリとキョンシーの猛攻撃!?

このあたりは天井からコウモリが、前からはキョンシーが襲ってくる。どちらも飛びながらやってくるからタイミングを計って攻撃しないとすぐやられてしまう。



コウモリ、けっこうやっかいな敵



止まってるコウモリは攻撃できないョ!

ハートで体力が回復する

コインの他にもアイテムとしてハートがあるぞ。ハートはステージにいくつかあって、取ると体力を回復したり、体力の最大値を上げたりする。体力はいつもフルでいたい。



ボスだ!



ボスは某オバケマンガの主人公にちょっと似たヤツ。弾を連射してくるぞ。



いっけん何の変てつもない床だけど…





宙に浮かぶ床。よく見ると少し色の違うのがあって、この床に乗ると下に落ちてしまう。落下する前にジャンプして渡る。

スタートだ

ドラキュラ君の冒険のスタート地点はここ。ゾンビが出てくるけどチヨロイ相手だ。棺おけから飛び出したらいざ進め。待ち受ける敵とは?

棺おけから脱出!









トゲトゲが降りてくる



当たると即死とまではいかないけど体力が減ってしまう。敵は出現しない。





ヨロイのモンスター現る







このヨロイのモンスターはちょっと強い。弾を3発も使わないと倒れてくれないのだ。やはりドラキュラ君の超能力がものをいうところかな。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



全5ステージ中、ステージ4までを敵キャラとともに解説

ゲームボーイ

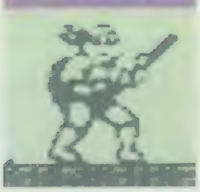
8月8日発売予定

コナミ 3500円 税込 1人用 1M アクション

得意の武器で進め

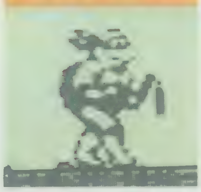
T.M.N.T.のメンバー4人は、それぞれが、得意の武器を使って攻撃する。とはいっても、武器による効果の違いはないので、単純にコンティニュー4回と考えていいだろう。

ドナテルロ



こん棒を使う。T.M.N.T.の乗り物を作製

ミケランジェロ



ヌンチャクを振り回す。ギャグメーカーだ

ラファエル



でかいフォークのような武器、サイを使う

レオナルド



刀が武器。熱血漢のT.M.N.T.リーダー

基本テクニック

全ステージを通して、左右から同時に襲われることが多い。近いほうの敵を倒し、すぐに逆を向くようにしよう。間に合いそうにないときは、ジャンプしてどちらかの後方に回り込んで攻撃すること。

ジャンプ



体当たりされそうだったら、ジャンプで回りこもう

切りかえし



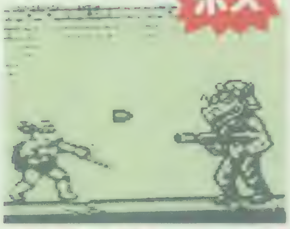
近くの敵を倒し、すかさず逆を向く。操作はしやすいので助かる

左右から同時に、しかも上から飛びかかってくることが多い



ステージ1

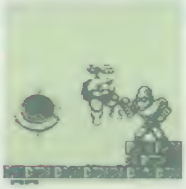
5ステージ中、一番長いステージ。しかし、長いだけで難しくはない。後ろからくる敵にだけ気をつけて、ひたすらボスを目指そう。トラップもないので楽に進めるぞ。



弾を撃って近づいてくるが、武器を連打していれば自然に勝てる

水の中に落っこちてもダメージは受けない。亀だから当然である





大きくジャンプすると体当たりをくらうので、小さくジャンプ

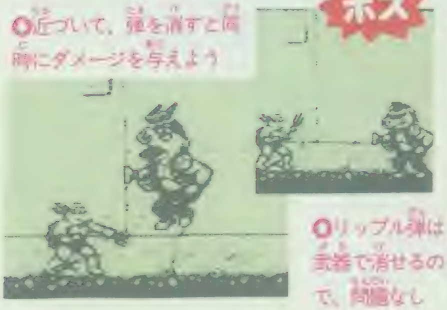
手裏剣は障害物の向こうを攻撃できる。利用する場所は多い



ステージ2

プレス機はしゃがめばかわせるが、しゃがむと体の向きを変えることができないので、後方から襲われることが多い。後ろ向きでしゃがみ、手裏剣を撃とう。後半では、炎に落ちないよう気をつけること。

近づいて、弾を消すと同時にダメージを与えよう



リップル弾は武器で消せるので、問題なし

水に落ちるのは平気だが、炎だと危険。敵に落とされないように





プレス機の下で立っているとつぶされるが、上に乗るのは問題ない

ステージ3

ステージ3は、疾走するトラックの上を進む。地下面はなく、一番短いステージだ。敵キャラの種類も少ないが、段差を移動中、出会い頭にぶつかることが多いので注意。

●体当たりもしてくるが、先にダメージを与えるとすり抜けられる



ボス



●拡散弾を連射する。壊せるが、少し離れていないと頭に当たるぞ

●足場がデコボコしていると、降ってくる敵に対応しづらい



ステージ4

川と洞くつで構成されたステージ。ここから急激に難しくなる。川では流木に乗ってダメージを抑え、洞くつではゆっくりと慎重に進もう。

●剣を振らせないため正面に立たず、背後から攻撃



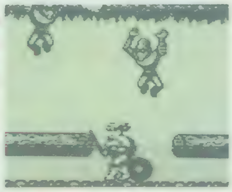
ボス



●剣を振ったあと、どこかにテレポートする

●深いところは流木がなく、攻撃も激しい。敵を見つけしだい倒していくしかない





●川の中にいると、水中と空中から同時に攻められる。流木に乗って移動しよう

敵キャラ別対処法を紹介

「T.M.N.T.」で登場する敵キャラは数が多いが、種類はそれほどでもない。そこで、敵キャラそれぞれの動きや攻撃方法を覚えて、その対処法を身につけてしまおう。種類が少ないので難しくはない。あとは、地形に合わせて応用すればいい。

マウサー



かみつかれたら、すぐに倒しておかないと危険

オートバイ



壊せない。思いっきりジャンプして飛び越そう

トランスポート



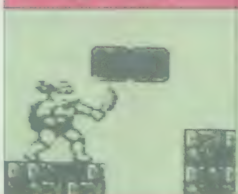
ジャンプキックはせず、降りてきてから攻撃

フットソルジャーA



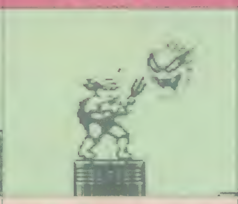
ほとんど左右からくる。素早く切りかえそう

落石



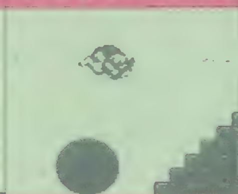
上から落ちてくる。壊すかやり過ごすかしよう

ファイアー



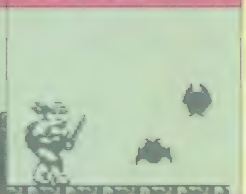
倒すのは簡単。この下に炎がある。覚えておこう

アイアンボール



壊せない。当たりそうだが、楽に飛び越せる

バット



近づくと攻撃してくる。1匹ずつ相手にしよう

ファン



画面上から近づき、頭上から降りてくる。じっとしたまま待ち構えよう

ピラニア・ロボ



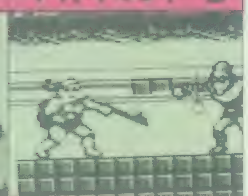
突進してかみつく。速いのですぐに攻撃しよう

コダマ



上から降ってきて、地面を転がってくる。武器でなく手裏剣を使おう

フットソルジャーB



投げつけるマンホールをはじき返せばただのザコ



ゲームボーイでもツインビーは元気!!

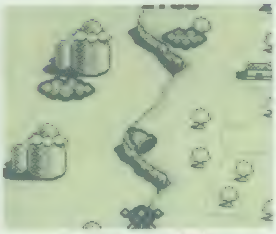
このゲームはツインビーシリーズの最新作にあたる。内容は1作目にアレンジを加えたような作りになっていて、システムやパワーアップなども従来どおりだ。



自機がやられると魂が出現し、これを取ればパワーが復活する

このとおり分身もきれいに表示される。画面の美しさは最高





ゲームシステムは従来どおり、ベルを撃ってパワーアップだ!

2人用もバッチリ再現

対戦ケーブルを使うと、2人同時プレイができる。もちろんいままでと同様、ツインビーとウインビーが縦や横に合体することによって強力な特殊攻撃ができるぞ。

手をつなぐと



手をつなぐと貫通力ある火の玉が。ボスに強い武器

縦に並ぶと



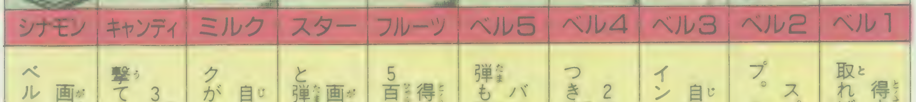
縦に並ぶと4方向に広がる弾を撃てる。ザコに有効



通信ケーブルによる反応の遅れも見られず、とても自然だ

ベル&アイテム紹介

ベルもアイテムも、今までに見たものばかりで、なじみやすい。どれを取っても損はしないので、どんどんパワーアップしよう。



シナモン	キャンディ	ミルク	スター	フルーツ	ベル5	ベル4	ベル3	ベル2	ベル1
画面上の敵がベルに変わる	3方向に弾が撃てるように	自機のストックが一つ増える	画面上のザコと弾が消滅する	得点。百点〜5百点になる	バリア。敵も弾も防ぐ便利者	2つの分身がつき攻撃力倍増	自機の弾がツインショットに	スピードアップ。2つで充分	得点。続けて取れば高得点に

ステージ1・早めにパワーアップを！

ここは最初のステージだけあってかなり簡単。ベルもたくさん出現するし、敵もさほど強くないから、ノーミスクリアをめざそう。

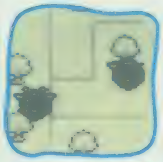


◆まわりを海に囲まれた陸地が背景。小さな島もたくさんある

おなじみの敵キャラ

ここに出現する敵はみな野菜をモデルにしたものばかり。5～6機が編隊を組んで現れることが多いので、出現直後をねらえばわりと楽に一掃してしまえるはず。







◆◆◆空中の敵はみな野菜型。いずれも第1作で見かけたヤツ

得点かせぎほうだい

パワーアップを済ませたあとは得点をかせごう。ベルを連続キャッチして1万点ずつかせぐか、ベルをハチになるまで撃って1万5千点をねらうかはキミ次第。



◆とりあえずベルを取りまくれば、1万点の連発。超オイシイ

ボスはオリジナル

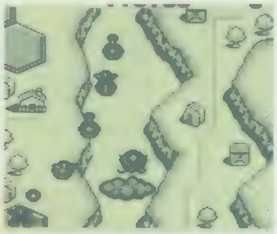
ボスは巨大なタコのよう。ザコをまわりに回転させながら、輪っかレーザーと通常弾を撃ってくる。



◆以前紹介したものとはデザインが変わりました。あしからず

ステージ2・タイルをガンガン壊そう

地上各所に敷かれた六角タイルが印象的なステージ。モアイガイオンリングを吐いてくるのもオシャレ。



◆六角タイルがそこここに見え、人工的な印象をうけるステージ

ザコがワラワラ出現

敵の数はグンと増えて、かなり攻撃がきつくなってくる。それぞれの動きも、プレイヤーを惑わせるぞ。

◆物騒な包丁型の敵。画面なかばでフェイントをかけてくるぞ

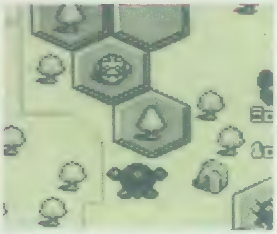




◆ナベやお釜といった台所用品たちがつぎつぎとツインビーを襲う

いいモノみーっけ！

六角タイルはボムで壊せるので、見つけしだいドンドン壊してみよう。思わぬ発見があるかも…。



◆おっと、こんなところにシナモンマークが！　ラッキー

滝の中からボス登場

滝の中から現れる飛行機がここのボス。2つの護衛機をしたがえ、画面中を大きく動きまわりながら弾とミサイルを撃つ。ときどき滝の中に隠れるので、ちょっと面倒。



◆ボスが滝に隠れても2つの護衛機だけは残って攻撃してくる

ステージ構成について

タイトルでセットアップを選ぶと、連射設定などの他にステージ選択ができる。これら4つのステージをクリアすると、さらにあと2つのステージへ進めるのだ。



◆[illegible]できるのはステージ1～4。これをクリアすれば[illegible]～[illegible]進める

◆ここはまだ[illegible]ステージ[illegible]。さて、この[illegible]なにが待つのか[illegible]



ステージ1～4
（セットアップ画面でステージ選択が可能）
▶
ステージ5
▶
ステージ6

ステージ3・水流がクセモノだぞ!!

ステージ3は水中での戦いになる。水の中なので雲はなく、代わりにときどき現れるアワを撃つとベルが出る。また、水流が激しい地帯もある。

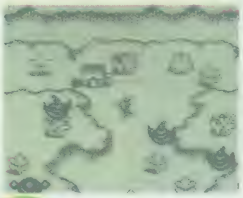
ザコはあなどれない

ザコは水中生物がモデルなので、思いがけない動きをするヤツが多い。要注意。



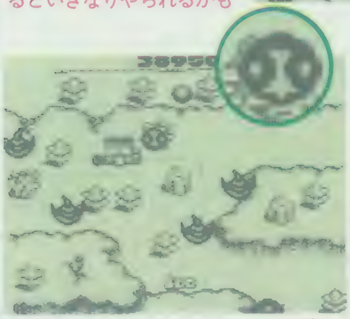
水の中をフワフワとただようクラゲ。画面はしにいるといきなりやられるかも

優雅な曲線運動でツインビーに迫るエイ。画面いっぱいに出現すると手強い



アイテムも多数出現

さすがにこのへんはアイテムが豊富。とくにミルクは初登場だ。また、ノーミスなら2つめのキャンディが取れる。



2つめのキャンディでボールが出現



ようやく登場、1UPアイテムのミルク。ありがたく頂戴

流れに巻き込まれるな

水流の強い部分では、かなりスピードアップしても流されてしまう。手前でギリギリまで待ってから一気に抜けろ。



最初にでくわす水流。ギリギリまで手前で待ってから一気に抜けてしまおう

ここはうまくやれば水流に触れずに抜けられるけど、タコさんが邪魔になるぞ



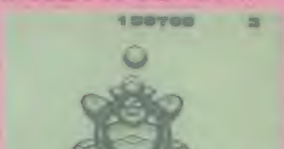


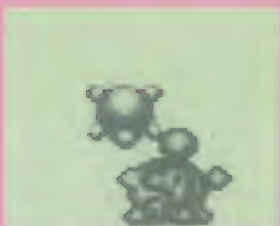
そして最後は幅広い水流。結局流されるので、ザコを一掃してから飛び込め!

ボスキャラと対決

ボスキャラは、巨大な亀。弾を撃つほか、尻尾の先から子亀を放ってくる。こいつらの高速体当たりにはくれぐれも注意したい。また、ある程度ダメージを与えることに甲羅がはがれて落ちてくるが、これに当たってもアウトだ。

[illegible]





[illegible]

[illegible]







[illegible]

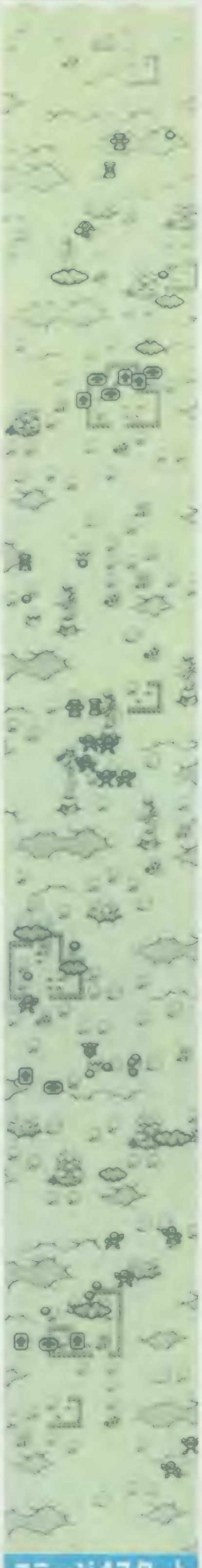
[illegible]

ボスと対決



ステージ3スタート

ボスと対決



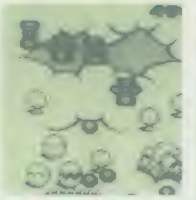
ステージ4スタート

ステージ4・フルパワーでつき進め

ステージ4では雲の上を進んでいく。ここの攻撃は、凄まじいのひとこと。とにかく敵が目の前に来たら最期だというつもりで、バリバリ連射。

ヤッカイな空中キャラ

ザコキャラは童話をモチーフにしたもので構成されている。いずれも今まで以上にややこしい動きをし、たくさんの弾を撃ってくるので、とにかく出現と同時に撃滅したい。



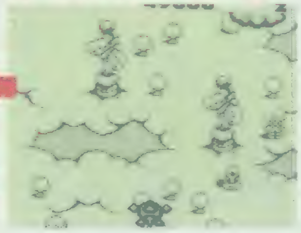
○同じく跳ねるように動く敵。動きが速く、とらえにくいぞ



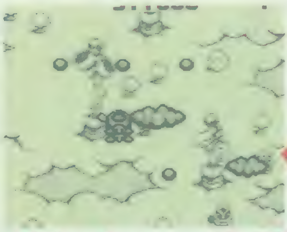
○集団で現れて跳ね回る小人。前方をふさがれると危険

豆をまきちらす木

ステージ中盤にたくさん生えている豆の木は、突然豆をまきちらす厄介者。とくに1本1本豆を飛ばすタイミングが違うので、じらされる。



○雲の上に豆の木。いわずと知れた、「ジャックと豆の木」だね



○画面から消えかかった頃に攻撃してくることもある。インケン!

地上物が集団で出現

空中の敵だけではなく、地上の敵もあなどれない。固まって出現し、いっせいに弾を撃ってくるのだ。残念ながらボムはパワーアップしないので、出現位置であらかじめ待っているのが一番の得策。



○並んだタマゴがいっせいに弾を吐く。怖くて近づけない



○対処法は出現位置を覚えてしまうこと

ボスキャラと対決

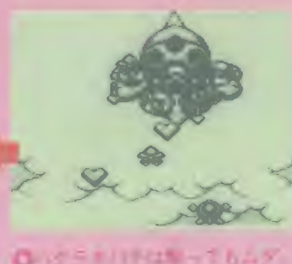
ここのボスは、巨大な女王バチ。ヤリを投げ、ウインクしてハートを飛ばし、おまけにしっぽからも4匹のハタラキバチが出現してツインビーに襲いかかる。まずおちついて2つの目玉をつぶし、ハートを打ち止めにしてから勝負。



○ほーっほほほ。女王様とお呼びっ!



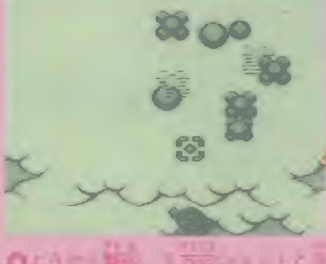
○女王バチの尻尾にとまったハタラキバチは、離れていってはツインビーを襲う



○ハタラキバチは撃ってもムダ。まずはウインクをやめさせるのだ



○ハートが飛んでこなくなればこっちのもの。攻撃に転じるぞ~!



○ようやく撃破。3方向ショットと羽があれば、かなり有利に戦えるはず

スピード感あふれるカーレース！

F-1スピリット

ゲームボーイ

発売日未定　コナミ　価格未定

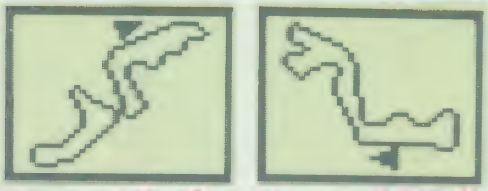
対戦型　1M　—　レース

手に汗をにぎる本格派レーシング

このF－1スピリットは、コースを見下ろすタイプのカーレースゲーム。さまざまな要素を設定することで幅広い遊び方ができるのが楽しい。

操作はきわめて単純。ハンドル操作は十字ボタンで、加速と減速はⒷボタンで、そしてギアのハイとローの切り換えはⒶボタンでおこなう。コースは24種類も用意されているから、充分に走りこんだ上でグランプリに挑戦したい。

コース数はなんと24種！

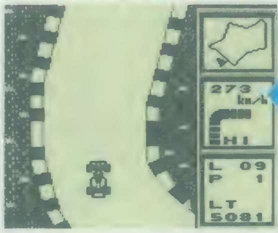


○モナコ（写真右）、鈴鹿（写真左）など、世界各国の有名なコースが24種類も用意されている。スゴイ！

デッドヒート！



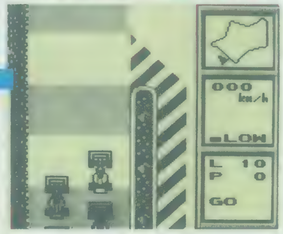
○抜きつ抜かれつ激しいトップ争い



○コーナリングはアウト・イン・アウトが鉄則。減速も重要



○直線はアクセル全開で飛ばそう。スクロールの速さが爽快！



○自分を含む8台のマシンが、いっせいに戦いの火蓋を切る！

画面の見かた

ゲーム画面

プレイヤーのマシンを真上から見下ろす形で表示される

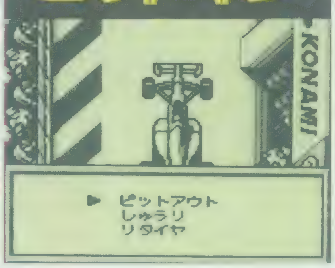


コースレイアウト
現在走行中のコースの全体図がここに表示される

スピード&タコメーター
マシンの速度、およびエンジンの回転数が表示される

ラップ・ポジションなど
残り周回数や順位などのデータはここにまとめて表示

ピットイン



○レース中の修理および補給はピットでおこなう。グラフィックが見もの

多彩なモード設定

レースを始める前に、まずモード設定をすることになる。1レースだけプレイする、このマシンを使用する、などはすべてここで選ぶわけだ。

●ゲームセレクト

テスト走行、部分エントリー、全レースエントリーのいずれかを選択。エントリーするとレースごとに得たポイントが加算され、合計ポイントにより総合順位が決まるのだ。

●カテゴリーセレクト

使用するマシンのパワーを決める。選べるのはF－3、F－3000、F－1のいずれか。最もパワフルなマシンを使用するのがF－1だ。

●コースセレクト

テスト走行や部分エントリーの際に、走るコースを決めるモード。国内の各コースや世界各国の有名なコースなど24種類のなかから選べるぞ。

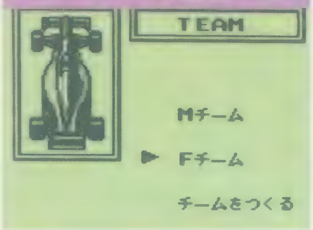
●チームセレクト

チームを選ぶことにより、使用するマシンのタイプが決まる。2種類のチームが用意されているほか、自分でチームを作ることもできるので、細かいチューニングが可能。

チューニングも思いのままに

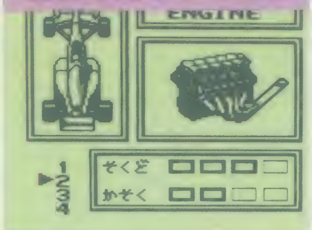
レースの醍醐味として欠かせないのが、個性的なチューニング。できあいのマシンに満足できないなら、ぜひ自分なりのマシンを追求しよう。

チューンが面倒なら



Mチームとfチームのいずれかを選べばすぐにスタートできる

個性を追求するなら



チームを作ればチューニングは思いのまま。いろいろ試そう

チューンするポイント

マシンの個性を左右するポイントは4つ。セッティングしだいでマシンが変わる。

●エンジン

立ち上がりのいいマシンになるか、高速時の伸びがいいマシンになるかはエンジンで決まる。前者はカーブの多いコースに向き、後者は直線の多いコースで実力を発揮する。

●トランスミッション

ギアチェンジを自動にするか、手動にするかを選択。自動にしておくと面倒が少ないが、その分急カーブなどでとっさに反応してくれず、コースアウトしやすくなる。

●ウイング

ウイングはマシンの安定性を高めるもので、角度を大きくするほど安定性が増すが、かわりにスピードが落ちる。高速で走るほど、これらの特徴がはっきり現れてくるぞ。

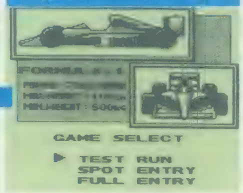
●タイヤ

タイヤは直接地面に触れるため、慎重に選ばないと痛い目にあう。柔らかいタイヤほどしっかり地面に食いついてマシンのブレを抑えるが、その分パンクしやすくなる。

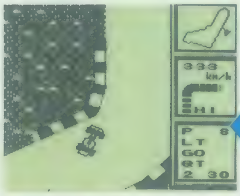
勝ち抜くための基本テクニック

レースはさまざまな要素がからむため、勝つのはなかなか難しい。でも、各コースを充分に走りこみ経験をつめば、それだけ確実にテクニックが身につくはず。慣れがものをいうのだ。さらに重要なのは、無理をしないこと。小さなミスは大きなトラブルを呼び、ひとつの故障は新たな故障を呼ぶものだからなによりも長い目でものを見て、確実な走りを心がけよう。

まずはコースを知ろう

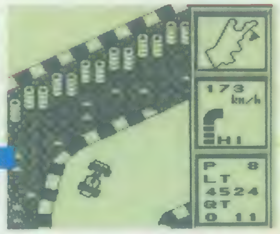


どんなコースも、走ってみればクセがつかめるもの

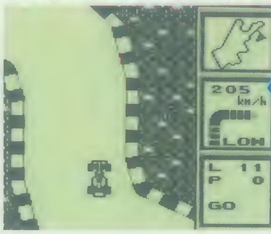


どこにどのくらいのカーブがあるか、きちんと把握すればもうこっちのもの

カーブは早めに減速



小さなカーブは、アクセルをゆるめてやれば楽にクリア可能

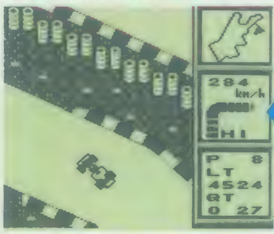


カーブが続くようならギアをローにしてスムーズに抜けよう

かまわずふっちぎれ!



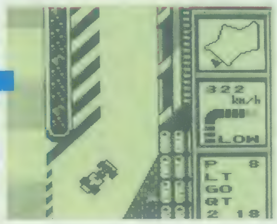
こんな場合はためらわず突進



たいした減速もなしにクリア。その場その場の判断が重要だ

故障はほうっておくな

ピットインすると、順位はガクンと落ちてしまう。でも故障したままで走るのはもっと危険。ピットインのタイミングは、くれぐれも慎重に。



あちこちが故障し始める前に、早めにピットインしよう



故障が軽いうちは、修理の時間もそれほどかからない

栄光はその手でつかめ



見事優勝すればこんなグラフィックが見られるぞ

コナミ&ファミマガ 芸夢工房スペシャル

ファミコン

ラグランジュポイント

ファミマガ連載中の「芸夢工房」でつくっているSF RPG『ラグランジュポイント』のゲーム内容をどこよりも早くスクープ紹介!!







カセット 4M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

発売日未定 コナミ 価格未定

芸夢工房からうまれるRPG

ファミマガ本誌で月1回のペースで現在連載中の「コナミ&ファミマガ 芸夢工房」。

コナミとファミマガ、それにファミマガ読者のみんなでゲームをつくっちゃおう! という企画だ。その「芸夢工房」でつくっているゲームがこの「ラグランジュポイント」。近未来の宇宙を舞台にしたSF RPGだ。ラグランジュポイントとは、3つの天体の重力が平衡になる場所のこと。このゲーム名も、ファミマガ読者の応募作の中から選ばれたモノなんだ。



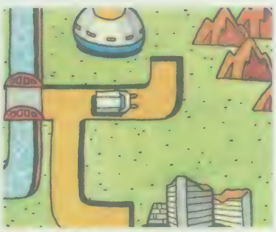
○ファミマガNo.7より月1回連載されている「芸夢工房」審査風景

コマンド選択式RPG

ゲームはコマンド選択式のRPG。『ドラクエ』等でお馴染みのタイプだ。といってもコナミとファミマガ、読者のみんながいろんなアイデアをひねりだしているわけだから、普通のモノで終わるわけがない。後でもちょっと紹介するけど、『ラグランジュポイント』ならではの斬新なアイデアがいくつもあるのだ。



○戦闘画面の予想イラスト。今までにない新システムが採用!?



○移動画面の予想イラスト。主人公は乗り物で移動するらしい

シナリオ 榎雄一郎

とんでもない奴がとんでもない遊び方をするかもしれない。シナリオはそんなことまで考えなければならない。RPGのストーリーは張り巡らされた地引き網のように複雑だが、そのすべてに楽しいストーリーを用意してあります。



○演出家、脚本家、作詞家等として活躍。シナリオ担当

キャラデザイン 細野不二彦

実は今までに2回ほどファミコンキャラの絵を描かないか、という話があったのですがどちらも描くまでには至らず今回初めて実現しました。たくさんのモンスターや個性あふれるキャラを考えたので楽しみにしていてください。



○漫画家。…のキャラクタのデザインを担当

初公開!! これが画面写真だ



◎画面を公開。舞台となるイシス星団のスペースコロニーだ!!

21世紀の宇宙植民地が舞台

ゲームシステムの特徴を紹介する前に、その舞台となる世界の設定を紹介しよう。

というのも、このゲームの舞台となるのは、地球から遠く離れた宇宙空間にある巨大な宇宙ステーション――宇宙植民地であり、科学的な考証や設定が深くゲームシステムに関わっているからだ。難しそう！ て思う人もいるかもしれないけど、そこは大丈夫。ゲームはSF映画を観ているノリで誰でも楽しめるからね。

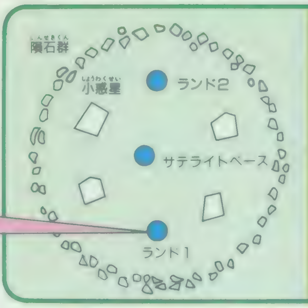
コロニー群イシス星団

舞台は太陽をはさんで地球の反対側に建設されたスペースコロニー群、イシス星団。星団は工業担当のサテライトベース、星団の中心的存在ランド1、食料生産担当のランド2の3つで構成されている。星団の周りには建造用の資材に使った小惑星や、隕石群がある。

イシス星団の位置



星団配置図



主人公は16歳の少年

主人公の名前はジン。宇宙航空学校訓練生で16歳。ジンは地球連邦の命令で連絡を断ったイシス星団の調査に宇宙軍と共に向かうが、部隊はランド1の宇宙港に着いた直後謎の機械兵部隊の襲撃を受ける。ゲームはジンが病院で気がつくところから始まる。



主人公ジン



◎連絡の途絶えたイシス星団の調査に向かう



ゲームの舞台は
スペースコロニー内が中心だ

円筒形のコロニーの内側に人々は住んでいる。壁の中にも工場や通路等がある。

他のRPGにない斬新システム

「ラグランジュポイント」の世界は、ちょっと未来で、しかも宇宙空間にあるスペースコロニーだけど、実は結構身近な世界だったりする。というのもすべてが科学的で、今のぼくたちの生活の延長線上にあるから、ごく自然にプレイできるからだ。システム的にも練りこまれていて、今までにコナミが培ってきたRPGの技術を結集してつくっている!! て感じかな。



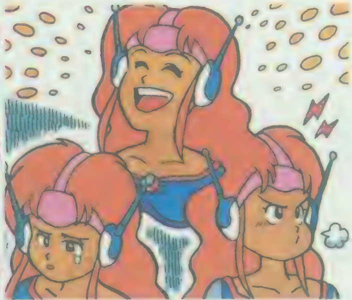
◎コナミのファミコンRPG第1弾。アクション性が強かった



◎コナミの第2弾は、ゴエモンが主人公のコミカルなRPGだ

感情が変化する!?

システム上の特徴の一つは、主人公たちのキャラクタに感情があり、その感情がいろいろと変化するということ。しかもキャラ一人一人に個性があり、それがいろいろな行動に関係してくるらしい。「ドラクエIV」でも、戦闘シーンにAI（人工知能）が使われていたけれど、「ラグランジュポイント」のこの感情システムは、それを1歩先に進めた考えのようだ。ファジー理論という理論を応用してファミコンの限界に挑んでるらしいぞ。


◎各キャラに個性があって、感情が変化すると、行動も変化する!?

パーティメンバー変更

もう一つの特徴は、パーティのメンバーが変えられるということ。ゲーム全体をとおしてパーティに参加できるキャラは、人間、サイボーグ、ロボット等全部で9名。主人公は最後までいなければならないけれど、他のメンバーはある程度自由に加えたりはずしたりできる。一度別れたキャラでも、再びパーティに加えられる場所もあるらしいので、戦略や好みに合わせてメンバーを組めるのだ。自由度が高いシステムというわけだね。またキャラが使う武器や防具、軽く100種類を越えるのだ!! しかもそれにはあっと驚く新システムが隠されているらしいぞ。


◎味方となるキャラの一人、サイボー[illegible]

こんなとこにもSF!!

マップは上下がつながっている

ゲームの舞台であるスペースコロニーは、円筒形をしており、人々はその内側に住んでいる。筒の中心を回転させて、人工的に重力を作るためだ。

そんなわけだから、ゲームの地上マップは、平面だけれども上下がつながった構造となっている。だから上に進んで行けない場所でも、下に進んで行くと行けるという場合があるかもしれない。

こんな細かいところにまで、ゲームの設定がいかされているわけだ。


◎円筒形の内側を広げたマップ

4M大容量+FM音源

カセットの容量は、「ドラクエIV」や「FFIII」とほぼ同じ4M。現在ファミコンで可能な最大の容量だ。当然のことながらバッテリーバックアップつきだ。

そして「ラグランジュポイント」のカセットは、コナミが開発したVRC7という特殊なチップ――半導体を、初めて載せている。VRC7とは画面制御や音源等のチップで、その音源にはFM音源を採用している。これにより、ファミコンでは一度に3音しか出せなかったのが、6音を加えて合計9音まで出せるようになった。音源の音色データも、15種類まで内蔵可能とのことだから、とてもリアルで美しい、今までのファミコンとは違う、迫力のサウンドが楽しめるチップのようだ。

これがVRC7!?


◎VRC7は現在制作中なので、写真は外観がほぼ同じのVRC6のモノだ

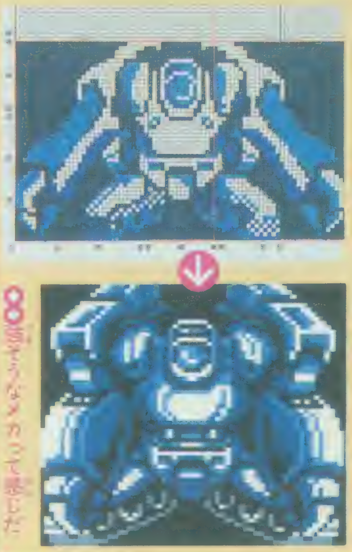
読者アイデアがゲームに登場

「芸夢工房」のページをとおして、読者のみんなからいろいろなアイデアを募集しているわけだけど、応募したアイデアが実際に「ラグランジュポイント」の中にどう使われるのか気になるとこだよね。
そこでNo.13で発表した、第2回募集のドット絵入賞作が、ファミコン画面になったので紹介しよう。あわせて細野不二彦さんがデザインしたキャラと、その画面も紹介するぞ。
読者のアイデアは、カセットの容量が許す限りドンドン入れていくとのことだよ！

北海道　尾山学クンの応募作

メタルコング

第2回募集ドット絵部門で最優秀作に選ばれたのがこの「メタルコング」。敵であるバイオカイザー軍団のクリーチャーだ。ファミコン画面に移すにあたってサイズが若干変更になり、細部の仕上げや影の付け方等も、よりファミコン画面に合わせて一部修正された。



強そうなメカって感じだ

東京　五島和夫クンの応募作

ダンボウ

象とマンボウを合体させたような、ユニークなミュータント「ダンボウ」。応募作にほぼ忠実な仕上がりとなっている。色違いのパターンもあるようだ。



目の形と、体の色等が画面に移す際に変更されている

細野キャラもドットに　メガトン

細野不二彦さんがデザインした敵キャラ「メガトン」。結構迫力あるキャラだけれども、別にボスキャラというわけではないらしい。漫画的なイラストと、それからできたファミコン画面が対照的でおもしろいよね。



細野不二彦さんのイラストの「メガトン」

画面の「メガトン」。色がついてよりリアルに

『ラグランジュポイント』開発日誌

コナミ開発スタッフ

実際にゲームを開発しているコナミのスタッフはどんな人たちなのか、また「ラグランジュポイント」の制作進行状況はどんな感じなのか、スタッフに聞いてみた。

「このゲームの場合、榎雄一郎さんや細野不二彦さん、そしてファミマガ読者のみんなにも開発に参加してもらってるわけですが、コナミ側の開発スタッフはえりすぐりの精鋭スタッフを集めて特別のプロジェクトチームを編成しました。ゲーム開発はとっても忙しくて大変ですが、このゲームはファミコンの歴史に新しいページを加えることになると思いますので、それを励みに毎日開発をしています。

コナミに送られてくるアンケートハガキは全部読んでいます。その中のRPGに対する要望を参考にして今回のシステムが完成しました。システム以外の演出的な部分、グラフィック（女の子は可愛いよ♡）やサウンドもすばらしいものになりそうです。斬新なだけでなく、誰にでも楽しめるようがんばってますので期待してください」。



同じくキャラデザイン担当のえるふ　たていしさん



キャラデザインのまとめ役である[illegible]さん

ゲームにキミが登場する!?

なんとゲーム中にみんなが登場する！「芸夢工房」応募者全員の中から抽選で、ゲームの登場人物の名前が応募者の名前になっちゃうのだ！例えば「ぼくは　タロウ　すずき。トウキョウ　からきた。ところで……」てな感じで、町の人等と会話するのだ。詳細は次号を見てね。

取り大作戦

コナミから発売されるファミコンの最新ゲームを独占スクープ!! とくとご覧あれ!

4人の亀忍者たちが今立ち上がる

Famicom
T.M.N.T.2(仮称)
発売日未定
コナミ
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

1本目のソフトは今人気の亀忍者が主人公の「T.M.N.T.2(仮称)」だ。犯罪組織フットクラウンを壊滅させるため、亀忍者たちがニューヨークを舞台に大カツヤクするぞ!



ゲームの舞台となるのは犯罪都市ニューヨーク。そこで激しく炎上するビルを見下ろす亀忍者たち。フットクラウンの仕業なのか……!?

ドナテルロ	ミケランジェロ	ラファエル	レオナルド
			
メカに強いマシンの達人。こん棒を武器にしている。	ちょっとお調子モノだが、ヌンチャクさばきは絶品	いつもクールなインテリ戦士。サイを武器にする。	亀忍者のリーダー。剣術に優れている。

キャラクタを選択したらスタートだ!



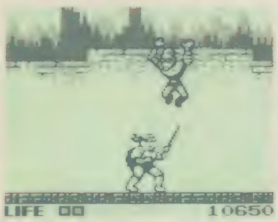


街中での戦い。ザコの忍者なんて楽勝

こんなに人気者なのだ!!

「T.M.N.T.」はアメリカのコミックから生まれた人気ヒーローだ。今年の年末にはお正月映画として上映されることになっている他、様々なゲーム機でもその雄姿を見ることができる。

ゲームボーイ「T.M.N.T.」6月3日発売予定



映画は年末公開予定。これを機会に観てみてはいかが?




業務用「T.M.N.T.」2人で連携プレーだ


業務用「T.M.N.T.」現在好評稼働中です!

ちょうしんさく　さき
超新作コナミゲーム先

戦え亀忍者

まだ詳しいゲーム内容はわかっていないのだが、基本的には業務用からの移植といった感じのモノになるらしい。これについては詳しい情報が入りしだい追って報告していきたいと思う。
2人同時プレイもできるので、協力しながらフットクラウンの送り込む敵キャラを倒していこうぜ！



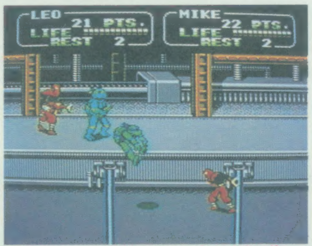
空から攻撃してくるとは卑怯だぞ!!



2人での連携プレーが勝利への道だ

"一日一悪"……と言うことは、ここはフットクラウンのアジト!?

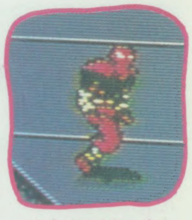




敵忍者の攻撃にふっ飛ぶ亀忍者。後ろから迫り来る敵にも気をつけろ

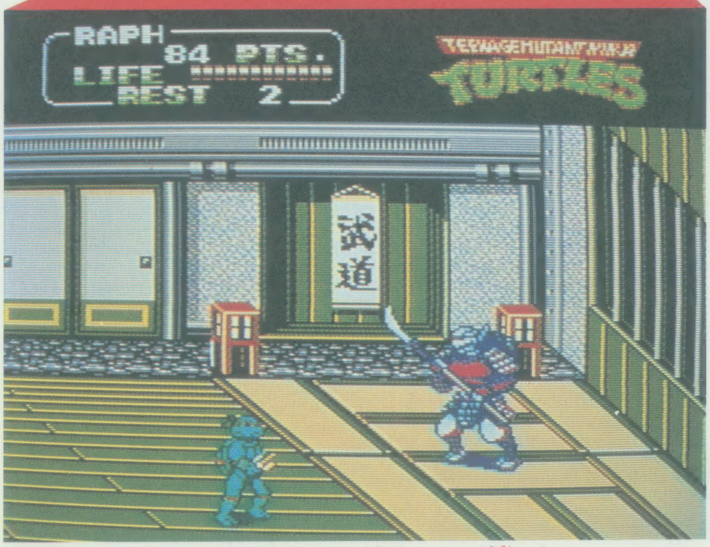
筋肉ムキムキ男。一筋縄ではいきそうもないなぁ……





不気味に忍び寄る赤い忍者。ス〇〇ダーマンに似ている!?

フットクラウンを倒すのだ!!

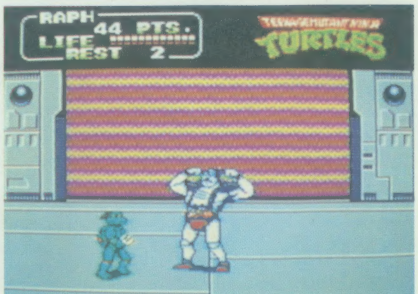


薙刀を持ち、ヨロイに身を包んだボスの登場。どんな攻撃で攻めてくるのか？

敵の動きに注意して攻撃を繰り出せ



1人で戦うには少し状況が不利か!?



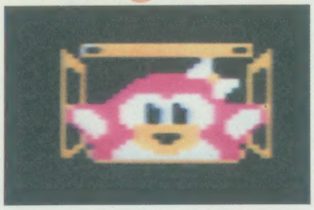
必死のダイエット作戦が始まる!?

Famicom 夢ペンギン物語

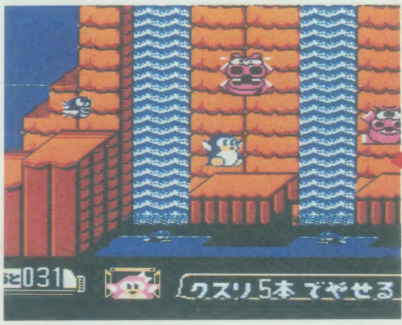
発売日未定
コナミ
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

2本目のソフトはかわいいペンギンが主人公のアクションゲーム「夢ペンギン物語」。最近ちょっと太りぎみのペンギンくん。それが理由で恋人のペン子ちゃんにフラレてしまう。そこでペンギンくんはダイエットを開始した。敵が投げてくる食べ物をよけながら、ステージのところどころにある薬を飲んでやせていくというモノ。
がんばれペンギンくん!!

太ってるなんてサイテー!



➡ペン子ちゃん、そりゃないっスよ〜!!



➡こんな岩場もジャンプジャ〜ンプ。この努力がダイエットにつながる?

何が何でもやせてやる!!



⬆このプクプクしたお腹を引っ込めてやるんだ!!



⬆空のステージもある。敵キャラが何ともコミカル

愛らしいペンギン



⬇竹トンボを頭に乗せてお空を自由にお散歩しよう



⬆ボクに向かって食べ物を投げるのはやめてよぉ。また太っちゃう



⬆ジャンプキ〜ック! 敵と戦うその雄姿も、どことなくカワイイ♡

う〜ん、もう食べられない…



⬆ブクブクに太ってしまい苦しそうなペンギンくん。そんな根性でどうする!!





⬇敵キャラはペンギンくんが大好きな食べ物を投げてくるぞ!

⬆カバさんカバさん、どうしてそんなに泣いているのかしら?

ぶっぶっー!!



⬆プカプカと空飛ぶ船に乗ったブタさん

コナミの話題を紹介

コナミジャーナル〜TOY BOX

コナミマガジンのトリをつとめるのがコナミジャーナル〜TOY BOXだ。本誌のジャーナルインフォメーションと同様に話題がギッシリ詰まっているのだ。オマケにプレゼントもある涙モノだぞ。

イベント情報

現在、コナミのイベントが2つ開催中だ。1つは幕張メッセの「ソフトワールド'90」。これが5日まで。もう1つは新宿・伊勢丹のイベント。これは6日までだ。内容はどちらも「T.M.N.T.」がメインで、ゲームボーイ版やアーケード版のフリープレイができるのだ。さらに、映画の「T.M.N.T.」ともタイアップしてモニターで予告編も見ることができる。どちらも期間が短いので注意。くわしくは欄外のテレホンサービスまで。

コナミレーベルを持つキングレコードでも8月下旬にイベントを予定。参加方法はコナミレーベルの広告を参照しよう。



あの「T.M.N.T.」が出現する、という噂も聞かれるが…



最近おなじみの幕張メッセ。ゲームファンの見逃せないスポット

DS-3とは?

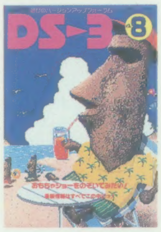
コナミに関する情報を2か月ごとに知らせてくれる情報誌がこの「DS-3」だ。知ってる人もいると思うけど本屋さんでは売っていない。で、入手方法は、まずファミコンを売っている店に置いてあることがあるので、そこで入手する方法が1つ。次にハガキで直接請求する方法がある。あて先は、〒101 千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社 DS-3係まで。ただし、人気高で入手難とも…。

アンケートハガキもついて、しっかりツボを押さえている





サイズは小さくても内容はバッチリ。10人程で作っているとは…



A5判で20ページほどの情報誌だ

CDも充実

キングレコード内のコナミレーベルでも、気になるゲームミュージックが目白押し。すっかりおなじみになったサウンドチームの"矩形波倶楽部"も、サントラのアレンジはもちろん、イベントでのライヴなど精力的な活動を続けている。ますます充実するコナミサウンドに注目!!

イメージアルバム的な『魍魎戦記 摩陀羅』は、1800円とお買い得





フルオーケストラアレンジ『交響詩グラディウスIII』は2800円

オリコン26位の快挙!! 『グラディウスIII』は3000円で発売中だ





『パロディウスだ!』はおちゃらけ写真集付き。2800円で発売中

コナミグッズを大プレゼント

ここで読者のみんなにドーンとプレゼントだ。応募方法はハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記し、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TM ファミマガ「コナミプレゼント」係まで。締め切りは8月23日(必着のこと)。

海外版のカセットテープを1名に





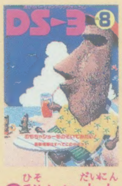
キングレコードから非売品の「コナミ・サウンドカタログ」3名



コナミのLCDゲームを10名に



間もなく新発売のケースボーイを10名



秘かに大人気のDS-3を10名に

コナミテレホンサービス　札幌011(241)4900　青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　東京03(262)9110　新潟025(229)1141
大阪06(334)0399　松山0899(33)3399　福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　志布志0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977

平成2年8月24日発行（隔週金曜日発行）第6巻第16号（通巻109号）
8月24日号特別付録①
ファミリーコンピュータMagazine